
WARHAMMER 40,000
DAWN OF WAR II
RETRIBUTION
РУКОВОДСТВО
ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ

Лицензионное соглашение с компанией THQ Inc.

1. ПЕРЕД УСТАНОВКОЙ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ НА СВОЕМ КОМПЬЮТЕРЕ ВНИМАТЕЛЬНО ОЗНАКОМЬТЕСЬ С ТЕКСТОМ НАСТОЯЩЕГО СОГЛАШЕНИЯ. НАСТОЯЩЕЕ ЛИЦЕНЗИОННОЕ СОГЛАШЕНИЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЮРИДИЧЕСКИМ СОГЛАШЕНИЕМ МЕЖДУ ВАМИ (ФИЗИЧЕСКИМ ИЛИ ЮРИДИЧЕСКИМ ЛИЦОМ, ДАЛЕЕ – «ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ») С ОДНОЙ СТОРОНЫ И КОМПАНИЕЙ THQ INC. И ЕЕ ДОЧЕРНИМИ И РОДСТВЕННЫМИ КОМПАНИЯМИ (СОВОКУПНО ИМЕНУЕМЫМИ «THQ») С ДРУГОЙ СТОРОНЫ В ОТНОШЕНИИ ПРОГРАММНОГО ПРОДУКТА «WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR II», ВКЛЮЧАЮЩЕГО В СЕБЯ ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ И ЛЮБЫЕ СОПУТСТВУЮЩИЕ НОСИТЕЛИ, ПЕЧАТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И/ИЛИ «ОНЛАЙНОВУЮ» ИЛИ ЭЛЕКТРОННУЮ ДОКУМЕНТАЦИЮ (СОВОКУПНО ИМЕНУЕМЫЕ «ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ»). УСТАНОВКА, КОПИРОВАНИЕ ИЛИ ИНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ (ИЛИ, В СЛУЧАЕ ПРИОБРЕТЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ НА НОСИТЕЛЕ CD-ROM, ВСКРЫТИЕ УПАКОВОЧНОГО МАТЕРИАЛА НОСИТЕЛЯ) ОЗНАЧАЕТ, ЧТО ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ОЗНАКОМИЛСЯ С НАСТОЯЩИМ ЛИЦЕНЗИОННЫМ СОГЛАШЕНИЕМ И СОГЛАСЕН СОБЛЮДАТЬ ЕГО УСЛОВИЯ. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ НЕ ПРОДАЕТСЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ, А ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ НА ПРАВАХ ЛИЦЕНЗИРОВАНИЯ ДЛЯ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО В ЦЕЛЯХ, ПРЕДУСМОТРЕННЫХ НАСТОЯЩИМ СОГЛАШЕНИЕМ. В СЛУЧАЕ НЕСОГЛАСИЯ С УСЛОВИЯМИ НАСТОЯЩЕГО ЛИЦЕНЗИОННОГО СОГЛАШЕНИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ ОБЯЗАН ОТКАЗАТЬСЯ ОТ УСТАНОВКИ ИЛИ ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ И УДАЛИТЬ ВСЕ КОПИИ, ИМЕЮЩИЕСЯ В ЕГО РАСПОРЯЖЕНИИ.

2. Настоящим THQ предоставляет Пользователю неисключительную лицензию, не подлежащую передаче другому лицу, на использование в личных некоммерческих целях одной копии Программного обеспечения в стране, на территории которой было приобретено Программное обеспечение, но сохраняет при этом все права собственности на Программное обеспечение и все его копии. Все остальные права настоящим зарезервированы за THQ. Пользователь имеет право: (i) использовать Программное обеспечение на компьютере любой поддерживаемой конфигурации при условии использования Программного обеспечения только на одном (1) таком компьютере; и (ii) на постоянной основе передать Программное обеспечение и документацию по нему другому пользователю при условии, что Пользователь не сохраняет у себя копий Программного обеспечения, а получатель согласен с условиями настоящего Соглашения. Пользователь не имеет права передавать, распространять, сдавать в прокат, аренду или сублицензировать Программное обеспечение или документацию, за исключением случаев, предусмотренных настоящим Соглашением, а также полностью или частично изменять, модифицировать или адаптировать Продукт или документацию.

3. Настоящим Пользователь признаёт, что Программное обеспечение в форме исходного кода является конфиденциальной коммерческой тайной THQ. Пользователь соглашается не модифицировать и не пытаться анализировать, декомпилировать или дизассемблировать Программное обеспечение, за исключением случаев и в объемах, особо предусмотренных действующим законодательством, несмотря на данное ограничение.

4. ПРАВА СОБСТВЕННОСТИ: Все права собственности и интеллектуальной собственности в отношении Программного обеспечения (включая, помимо прочего, названия, программный код, темы, объекты, персонажей, имена персонажей, сюжеты, диалоги, ключевые фразы, места действия, принципиальные решения, рисунки, иллюстрации, фотографии, анимацию, видеоизображения, звуки, звуковые и визуальные эффекты, музыкальные композиции, тексты и встроенные программы, входящие в состав Программного обеспечения), сопутствующие печатные материалы и любые копии Программного обеспечения являются собственностью THQ или ее лицензиаров. Настоящее Соглашение не дает Пользователю права на использование такого информационного наполнения иначе чем в составе Программного обеспечения. Все права, предоставление которых особо не оговаривается настоящим Соглашением, остаются за THQ.

5. Настоящее Соглашение вступает в силу с момента установки Программного обеспечения и действует вплоть до отзыва со стороны THQ или нарушения Пользователем какого-либо из его условий. Пользователь соглашается после прекращения действия Лицензионного соглашения уничтожить и/или удалить все копии Программного обеспечения, находящиеся в его распоряжении.

6. Пользователь не имеет права модифицировать Программное обеспечение или объединять Программное обеспечение с другими компьютерными программами (за исключением обеспечения запуска Программного обеспечения в рамках операционной среды компьютера и совместно с другими компьютерными программами), а также создавать производные работы на основе Программного обеспечения.

7. Не допускается загрузка или иной экспорт, либо реэкспорт Программного обеспечения в страны, в отношении которых действует торговое эмбарго со стороны США (либо гражданам или жителям таких стран), а также лицам, включенным в Перечень нежелательных лиц Казначейства США или в аналогичный перечень Министерства торговли США. В случае если Пользователь не соответствует данным критериям или не уверен в соответствии, он обязан отказаться от установки Программного обеспечения и уничтожить любые копии Программного обеспечения, находящиеся в его распоряжении. В случае если Пользователь проживает в одной из таких стран, лицензия по настоящему Соглашению ему не предоставляется.

8. Ответственность за оценку производительности компьютера и результаты, получаемые вследствие этого, лежит на Пользователе. НАСТОЯЩИМ ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ СОГЛАШАЕТСЯ С ТЕМ, ЧТО ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРИОБРЕТАЕТСЯ ИМ НА СВОЙ РИСК. ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ ПРЕДОСТАВЛЯЕТСЯ «КАК ЕСТЬ», ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ ГАРАНТИЙ, ОТКАЗ ОТ КОТОРЫХ НЕВОЗМОЖЕН В СООТВЕТСТВИИ С ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ. THQ И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НАСТОЯЩИМ ОТКАЗЫВАЮТСЯ ОТ ЛЮБЫХ ГАРАНТИЙ И ОБЯЗАТЕЛЬСТВ, УСТНЫХ ИЛИ ПИСЬМЕННЫХ, ПРЯМЫХ ИЛИ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫХ, ВКЛЮЧАЯ БЕЗ КАКИХ-ЛИБО ОГРАНИЧЕНИЙ ЛЮБЫЕ ПОДРАЗУМЕВАЕМЫЕ ГАРАНТИИ ИЛИ ОБЯЗАТЕЛЬСТВА В ОТНОШЕНИИ ТОВАРНОГО КАЧЕСТВА, ПРИГОДНОСТИ ДЛЯ КОНКРЕТНОЙ ЦЕЛИ, НЕНАРУШЕНИЯ ПРАВ ТРЕТЬИХ СТОРОН, А ТАКЖЕ ГАРАНТИИ, ВОЗНИКАЮЩИЕ ВСЛЕДСТВИЕ ТОРГОВЫХ ОПЕРАЦИЙ ИЛИ ОБЫЧАЕВ ТОРГОВОГО ОБОРОТА, В ОТНОШЕНИИ НАСТОЯЩЕГО ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ. THQ И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКОЙ-ЛИБО УЩЕРБ, ПОНЕСЕННЫЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ, ВКЛЮЧАЯ, ПОМИМО ПРОЧЕГО, ПОТЕРЮ ДАННЫХ, ПРЕДМЕТОВ ИЛИ ИНЫХ МАТЕРИАЛОВ ВСЛЕДСТВИЕ ОШИБОК ИЛИ ИНЫХ НЕИСПРАВНОСТЕЙ, ВОЗНИКШИХ ПО ВИНЕ THQ, ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРОВ, ЛИЦЕНЗИАТОВ И/ИЛИ СУБПОДРЯДЧИКОВ, ЛИБО ВСЛЕДСТВИЕ СОБСТВЕННЫХ ОШИБОК И/ИЛИ УПУЩЕНИЙ СО СТОРОНЫ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ИЛИ ЛЮБОГО ИНОГО УЧАСТНИКА. THQ и ее лицензиары не дают никаких гарантий в отношении любого сопутствующего программного или аппаратного обеспечения, используемого или предоставляемого THQ вместе с Программным обеспечением, за исключением оговоренных выше.

9. ОГРАНИЧЕННАЯ ГАРАНТИЯ В ОТНОШЕНИИ НОСИТЕЛЕЙ CD-ROM: Несмотря на положения настоящего Соглашения, говорящие о противоположном, и исключительно в отношении Программного обеспечения, распространяемого на носителях CD-ROM, THQ гарантирует первоначальному приобретателю данного Программного обеспечения на носителе CD-ROM, что носитель, на котором записано Программное обеспечение, не будет иметь дефектов материала или качества изготовления в течение 90 дней со дня покупки. В случае если в течение 90 дней после первичного приобретения выявляется дефект носителя, THQ соглашается в течение указанного периода бесплатно заменить любой неисправный продукт после получения неисправного продукта с оплатой почтовых расходов и с приложением подтверждения даты покупки при условии, что Программное обеспечение по-прежнему выпускается THQ. В случае если Программное обеспечение более не производится, THQ оставляет за собой право заменить его подобным Программным обеспечением аналогичной или более высокой стоимости. Настоящая гарантия распространяется исключительно на носители с Программным обеспечением в том виде, в котором они первоначально предоставляются THQ, и не относится к обычному износу. Настоящая гарантия неприменима и недействительна в случае, если дефект является следствием неправильного использования, неправильного обращения или небрежности. Срок действия любых подразумеваемых гарантий, предусмотренных законом, настоящим ограничивается вышеупомянутым 90-дневным периодом. Для получения гарантийного обслуживания на территории Соединенных Штатов Америки необходимо: уведомить отдел технической поддержки пользователей THQ о проблеме, требующей вмешательства службы технической поддержки, позвонив по телефону (818) 880-0456 или обратившись на сайт http://www.thq.com. Если специалист технической поддержки THQ не может решить проблему по телефону или электронной почте, он предложит Пользователю вернуть Продукт с приложением кассового чека или иного подтверждения факта покупки в течение 90-дневного гарантийного периода по адресу THQ Inc., Customer Service Department, 29903 Agoura Road, Agoura Hills, CA 91301, причем Пользователь принимает на себя риск повреждения, а также предварительно оплачивает стоимость доставки и страховки. Для получения гарантийного обслуживания на территории Великобритании необходимо: уведомить отдел технической поддержки пользователей THQ (UK) Limited. Customer Service Department о проблеме, требующей вмешательства службы технической поддержки, позвонив по телефону +44 (0) 870 608 0047 (действуют ставки на междугородные и международные телефонные переговоры) или обратившись на сайт http://www.thq.co.uk в раздел «Помощь». Если специалист технической поддержки THQ (UK) Limited. не может решить проблему по телефону или электронной почте, он предложит Пользователю вернуть Продукт с приложением кассового чека или иного подтверждения факта покупки в течение 90-дневного гарантийного периода по адресу THQ (UK) Limited., Customer Service Department, Duke's Court, Duke Street, Woking, Surrey GU21 5BH UK, причем Пользователь принимает на себя риск повреждения, а также предварительно выплачивает стоимость доставки и страховки. THQ не несет ответственности за несанкционированный возврат Программного обеспечения и оставляет за собой право отправить возвращенное таким образом Программное обеспечение обратно покупателю. Настоящая гарантия не применяется и утрачивает силу в случае, если: (a) дефект Программного обеспечения возник вследствие неправильного употребления, применения или обращения, либо упущения со стороны Пользователя; (b) Программное обеспечение используется с компьютерным программным и аппаратным обеспечением, не соответствующим минимальным системным требованиям данного Программного обеспечения; (c) Программное обеспечение используется в коммерческих целях (включая прокат); (d) Программное обеспечение изменено или намеренно испорчено; или (e) серийный номер Программного обеспечения изменен, искажен или удален. THQ обязуется бесплатно заменить неисправный носитель при соблюдении вышеперечисленных условий. Это обязательство является единственным и исключительным видом компенсации, на которую Пользователь имеет право в случае нарушения условий гарантии.

10. ОГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ. ПОЛЬЗОВАТЕЛЬ НАСТОЯЩИМ СОГЛАШАЕТСЯ С ТЕМ, ЧТО THQ И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ НИКАКОЙ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА ЛЮБЫЕ ДЕЙСТВИЯ THQ ИЛИ ЕЕ ПОСТАВЩИКОВ ИНФОРМАЦИОННОГО НАПОЛНЕНИЯ, ДРУГИХ УЧАСТНИКОВ ИЛИ ДРУГИХ ЛИЦЕНЗИАРОВ В ОТНОШЕНИИ ПОВЕДЕНИЯ, ОБМЕНА ДАННЫМИ ИЛИ ИНФОРМАЦИОННОГО НАПОЛНЕНИЯ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ. THQ И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРЫ НЕ НЕСУТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ЗА КАКИЕ-ЛИБО КОСВЕННЫЕ, СЛУЧАЙНЫЕ, ФАКТИЧЕСКИЕ, ШТРАФНЫЕ ИЛИ ПОСЛЕДУЮЩИЕ УБЫТКИ, ВОЗНИКАЮЩИЕ ВСЛЕДСТВИЕ ОБЛАДАНИЯ, ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТИ ПРОГРАММНОГО ОБЕСПЕЧЕНИЯ, ВКЛЮЧАЯ УЩЕРБ ИМУЩЕСТВУ, УТРАТУ РЕПУТАЦИИ, ОТКАЗ ИЛИ НЕИСПРАВНОСТЬ КОМПЬЮТЕРА, А ТАКЖЕ, НАСКОЛЬКО ЭТО ДОПУСКАЕТСЯ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ, УБЫТКИ ВСЛЕДСТВИЕ НЕСЧАСТНОГО СЛУЧАЯ, ДАЖЕ ЕСЛИ О ВОЗМОЖНОСТИ ТАКИХ УБЫТКОВ БЫЛО ИЗВЕСТНО. ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СЛУЧАЕВ, ОСОБО ОГОВОРЕННЫХ В НАСТОЯЩЕМ СОГЛАШЕНИИ, ВСЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ THQ И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРОВ ПЕРЕД ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ И ЕДИНСТВЕННАЯ КОМПЕНСАЦИЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЮ В СЛУЧАЕ ЛЮБОГО НАРУШЕНИЯ НАСТОЯЗЕГО СОГЛАШЕНИЯ ОГРАНИЧЕНА ПОЛНОЙ СУММОЙ, ВЫПЛАЧЕННОЙ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕМ ЗА ПРОГРАММНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ (ЕСЛИ ТАКОВАЯ СУММА БЫЛА ВЫПЛАЧЕНА). ПОСКОЛЬКУ В РЯДЕ ГОСУДАРСТВ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВО НЕ ДОПУСКАЕТ ОСВОБОЖДЕНИЯ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ИЛИ ОГРАНИЧЕНИЯ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ПО ОПРЕДЕЛЕННЫМ ВИДАМ УЩЕРБА, В ТАКИХ ГОСУДАРСТВАХ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ THQ И ЕЕ ЛИЦЕНЗИАРОВ ОГРАНИЧЕНА ДО ПРЕДЕЛОВ, РАЗРЕШЕННЫХ ЗАКОНОДАТЕЛЬСТВОМ.

11. ВОЗМЕЩЕНИЕ. Поскольку несоблюдение условий настоящего Лицензионного Соглашения нанесет THQ ущерб, не подлежащий точной оценке, Пользователь соглашается с тем, что THQ имеет право без какого-либо залога, иного обеспечения или подтверждения ущерба требовать соответствующего справедливого возмещения за нарушение настоящего Лицензионного Соглашения в дополнение к иным компенсациям, на которые THQ может иметь право на иных основаниях в соответствии с действующим законодательством.

12. ОСВОБОЖДЕНИЕ ОТ ОТВЕТСТВЕННОСТИ. По просьбе THQ Пользователь соглашается защищать, освобождать и ограждать THQ, ее дочерние и аффилированые компании, подрядчиков, должностных лиц, руководителей, работников, представителей, лицензиатов, лицензиаров, распространителей, разработчиков, поставщиков информационного наполнения и других пользователей Программного обеспечения от любых убытков, ущерба, ответственности, исков и издержек, включая оплату услуг адвокатов, возникающих прямо или косвенно вследствие действий или бездействия Пользователя при использовании Программного обеспечения в соответствии с условиями настоящего Лицензионного Соглашения или вследствие какого-либо нарушения настоящего Лицензионного Соглашения со стороны Пользователя. THQ оставляет за собой право за собственный счет предпринять защиту и контроль по любому факту, по которому в ином случае вступает в силу обязательство Пользователя об освобождении от ответственности согласно данному Разделу, и в этом случае Пользователь более не будет обязан обеспечивать освобождение от ответственности по означенному факту.

13. ПРАВА, ОГРАНИЧЕННЫЕ ПРАВИТЕЛЬСТВОМ США. Программное обеспечение и документация разработаны полностью за счет частного капитала и предоставляются в качестве «Коммерческого программного обеспечения» или «программного обеспечения ограниченного распространения». Использование, копирование или раскрытие информации Правительством США или субподрядчиками Правительства США производится в соответствии с ограничениями, предусмотренными п. (c)(1)(ii) раздела «Права на технические данные и программное обеспечения» документа DFARS 252.227-7013 или пп. (c)(1) и (2) раздела «Ограничение прав на коммерческое программное обеспечения» в документе FAR 52.227-19 в зависимости от конкретного случая. Подрядчиком / Изготовителем является компания THQ Inc., расположенная по адресу: 29903 Agoura Road, Agoura Hills, CA 91301.

14. РАСТОРЖЕНИЕ. Без ущерба для других прав THQ настоящее Лицензионное Соглашение и право Пользователя на использование Программного обеспечения может утратить силу автоматически без уведомления со стороны THQ в случае нарушения Пользователем любого из положений настоящего Соглашения или каких-либо условий и положений, связанных с Программным обеспечением. В этом случае Пользователь обязан уничтожить все копии Программного обеспечения и всех его компонентов.

15. ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ. Пользователь не имеет права использовать, копировать, модифицировать, сублицензировать, сдавать в аренду, продавать, переуступать или передавать права или обязательства, предоставляемые ему по настоящему Соглашению, за исключением случаев, особо предусмотренных настоящим Соглашением. Любая переуступка прав в нарушение настоящего Соглашения является недействительной, за исключением передачи Программного обеспечения другому лицу при условии согласия этого лица с условиями настоящего Лицензионного Соглашения. Если какое-либо положение настоящего Соглашения по какой-либо причине является невыполнимым, это положение видоизменяется в той степени, в которой это необходимо для обеспечения его выполнения, и это решение не влияет на обязательность: (i) данного условия в иных обстоятельствах или (ii) остальных условий Соглашения при любых обстоятельствах. Неспособность THQ обеспечить выполнение условий настоящего Соглашения в какой-либо момент времени не может рассматриваться как отказ от этих условий в настоящем или в будущем, а также не влияет на право любой из сторон в дальнейшем обеспечивать выполнение другой стороной всех условий Соглашения. Прямой отказ THQ от любого из положений, условий или требований настоящего Соглашения не означает отказа от обязательства в дальнейшем соблюдать это положение, условие или требование. Несмотря на другие положения настоящего Соглашения, нарушение, задержка или неспособность выполнить условия Соглашения со стороны THQ не могут считаться нарушением Соглашения, если означенное нарушение, задержка или неспособность вызваны причинами, находящимися вне сферы разумного контроля THQ. Настоящее Соглашение регулируется законодательством штата Калифорния и Соединенных Штатов Америки без учета положений коллизионного права, и Пользователь соглашается с исключительной юрисдикцией судов штата и федеральных судов округа Лос-Анджелес (штат Калифорния). Конвенция ООН о договорах международной купли-продажи товаров на настоящее Соглашение не распространяется. Данное Соглашение представляет собой исчерпывающее Лицензионное Соглашение между Пользователем и THQ.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ.. 2
НАСТРОЙКИ ИГРЫ.. 3
ИГРА.. 4
УПРАВЛЕНИЕ.. 6
КАМПАНИЯ.. 8
ПОСЛЕДНИЙ РУБЕЖ.. 10
МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА.. 12
КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ.. 15
ОРКИ.. 17
ЭЛЬДАРЫ.. 20
ТИРАНИДЫ.. 22
КОСМОДЕСАНТ ХАОСА.. 24
ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ.. 27
ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА.. 33



ВВЕДЕНИЕ

С тех пор как в субсекторе Аврелия объявился Хаос, прошло десятилетие. Несмотря на то, что Черный легион и великий демон Улькаир повержены, миры Аврелии все еще охвачены войной и кровопролитием.

Габриэль Ангелос раскрыл ересь среди высших чинов ордена Кровавых воронов, но развращенный Хаосом магистр ордена Азарий Кирас объявил его предателем. Неспособный пролить кровь своих братьев-космодесантников, Ангелос вынужден скрываться в подполье. Вместе с теми немногими, кто последовал за ним, Габриэль готовится противостоять заразе Хаоса, поглощающей его братьев.

Тем временем, ксеносы продолжают разорять субсектор. Имперские силы завязли, сражаясь с одичавшими остатками сил вторжения тиранидов, орки продолжают опустошать миры на окраинах, а эльдары, словно ожившая тень сгинувшего искусственного мира, наносят удар за ударом.

Империум не в силах больше терпеть. В попытке восстановить порядок, в субсектор прибыли все ближайшие кадианские полки Имперской гвардии и взяли под свой контроль силы планетарной обороны. Большая часть сил была направлена на планету Тифон Примарис – мира, чьи густые джунгли предоставили убежище огромному числу еретиков и пришельцев. Империум вынужден принять более действенное решение: каждый, житель он или захватчик, должен понести наказание и сгореть в отчищающем огне Экстерминатуса.

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

УСТАНОВКА

Вставьте диск с игрой ***Warhammer® 40,000®: Dawn of War® II – Retribution™*** в ваш DVD-ROM привод. При появлении экрана автозапуска нажмите кнопку «Установить» и следуйте инструкциям, появляющимся на экране.

Если экран автозапуска не появился, дважды щелкните на пиктограмме «Мой компьютер» на вашем рабочем столе, затем дважды щелкните на пиктограмме DVD-ROM привода с игрой ***Warhammer® 40,00®: Dawn of War® II – Retribution™***. Двойным щелчком по пиктограмме Setup.exe откройте экран автозапуска. Щелкните «Установить» и следуйте указаниям на экране.

ИГРОВОЙ КЛЮЧ

Вам потребуется ввести уникальный игровой ключ, который вы найдете на в коробке с диском или на руководстве. Корректный игровой ключ необходим для завершения установки игры.

Не сообщайте ваш игровой ключ третьим лицам и не позволяйте никому использовать ваш игровой ключ. Храните диск с игрой в безопасном и надежном месте — он может вам понадобиться, если вам нужно будет переустановить игру.



DIRECTX 9

Для того чтобы играть в игру ***Warhammer® 40,00®: Dawn of War® II – Retribution™***, вам потребуется DirectX версии 9.0c (имеется на установочном диске) или более поздней версии.

ПОИСК И УСТРАНЕНИЕ НЕИСПРАВНОСТЕЙ

Для получения информации касательно поиска и устранения неисправностей и технической поддержки, пожалуйста, обратитесь к файлу Readme.

АКТИВАЦИЯ ДОПОЛНЕНИЙ

Если у вас есть специальный ключ (например, высылаемый при предзаказе игры), вы можете активировать его для получения связанных с ним предметов или других поощрений.

Для активации кода выполните следующие шаги:
- Запустите Steam (устанавливается вместе с игрой).
- Авторизируйтесь в системе, используя те же логин и пароль, которые вы используете дл игры в ***Warhammer® 40,000®: Dawn of War® II – Retribution™***.
- Откройте меню «игры» и выберете пункт «активировать через Steam».
- Введите ключ и подтвердите активацию.

НАСТРОЙКИ ИГРЫ

НАСТРОЙКИ УПРАВЛЕНИЯ

Вы можете менять настройки, такие как появление текстовых подсказок, скорость прокрутки мышью и т. д.

НАСТРОЙКИ ВИДЕО

Вы можете менять настройки видео, такие как разрешение экрана и детализация текстур.

Важное замечание, касающееся графики и игрового процесса:
игра ***Dawn of War® II – Retribution™*** создавалась совместно с компанией AMD. Мы рекомендуем использовать видеокарту серии ATI Radeon™ HD 5700 (или лучше), благодаря которой будет применяться технология «ATI Eyefinity multimonitor», обеспечивающая максимальную производительность и качество изображения.

НАСТРОЙКИ ЗВУКА

Вы можете менять аудио-настройки, такие как базовая громкость звука, громкость речи и конфигурация динамиков.



ИГРА

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

В главном меню вы можете начать новую одиночную кампанию или продолжить сохраненную, играть в режиме схватки против компьютера, начать или найти многопользовательские игры через интернет, изменить настройки игры и просмотреть титры *Dawn of War® II – Retribution™*.

- Выберете **КАМПАНИЯ**, чтобы начать новую или продолжить сохраненную одиночную кампанию. Чтобы играть в совместном режиме, щелкните по кнопке «Пригласить друга» в меню кампании;
- Выберете **ПОСЛЕДНИЙ РУБЕЖ**, чтобы играть в сетевой режим на выживание, вместе с двумя друзьями из STEAM или случайно подобранными напарниками.
- Выберете **ИГРА ПО СЕТИ**, чтобы играть по сети Интернет, локальной сети или через Интернет посредством сервиса STEAM.
- Выберете **НАСТРОЙКИ**, чтобы изменить настройки игры.
- Выберете **ВЫХОД**, чтобы выйти из игры ***Dawn of War® II – Retribution™*** и вернуться в Windows.

КАМПАНИЯ

Выберите расу и вступайте в ожесточенную битву за субсектор Аврелия. Руководите операциями с капитанского мостика вашего корабля: принимайте сигналы тревоги, обследуйте местность, экипируйте отряды.

- **ЗВЕЗДНАЯ КАРТА (вид по умолчанию):** отображает доступные миссии, доступные отряды и открытые улучшения.
- **ЭКРАН ЭКИПИРОВКИ ОТРЯДОВ:** снаряжайте ваши отряды и усовершенствуйте их.
- **ЭКРАН ВЫСАДКИ ОТРЯДОВ:** выбирайте героев, которым вы доверите следующую задачу. Вы можете выбрать всех героев, или заменить одного или нескольких отрядами поддержки. Отдавая предпочтение отрядам, вы получаете дополнительные бонусы, а также возможность построить больше отрядов во время миссии, в вашем штабе.

СОВМЕСТНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ

Между миссиями, вы можете позвать вашего друга из списка друзей STEAM в вашу одиночную кампанию.



ПОСЛЕДНИЙ РУБЕЖ

«Последний рубеж» — это совместный сетевой режим, в котором вы управляете одним героем, и вместе с двумя напарниками (или друзьями из STEAM) противостоите несметным полчищам врагов.

- **ВЫБОР ГЕРОЯ:** выберете из списка героя, которым вы хотите играть в этот раз. У каждого героя увеличение уровня идет отдельно от остальных.
- **ВЫБРАТЬ СНАРЯЖЕНИЕ:** выберете желаемую экипировку для текущего героя. Получение уровня открывает новые предметы экипировки.
- **СПИСОК ЛИДЕРОВ:** сравните ваши достижения с достижениями ваших друзей и посмотрите ваше текущее положение в мировом рейтинге.
- **СТАТИСТИКА ИГРОКА:** посмотрите детальную информацию о ваших достижениях.

ИГРА ПО СЕТИ

В **ГЛАВНОМ МЕНЮ** выберите пункт **ИГРА ПО СЕТИ,** чтобы выбрать один из предлагаемых вариантов многопользовательской игры:

- **НАЙТИ ИГРУ** — автоматический поиск союзников и соперников.
- **ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЕ ИГРЫ:**

  Публичная — создать или присоединиться к сетевой игре через лобби Dawn of War II, что позволяет участвовать в схватках, просматривать рейтинг игроков и список лидеров и т. д.

  ЧАСТНАЯ — создать игру в режиме «Схватка» с компьютером или одним из соперников из списка друзей STEAM.

  ЛОКАЛЬНАЯ СЕТЬ — создать или присоединиться к игре по локальной сети.

- **ИСТОРИЯ ИГР** — просмотр ваших сохраненных игр, статистика игры, меню таблицы достижений для просмотра прогресса вашей армии и результатов.
- **РАСКРАСКА АРМИИ** — измените вид вашей армии в ***Dawn of War® II – Retribution™*** по своему вкусу.



УПРАВЛЕНИЕ

УПРАВЛЕНИЕ КАМЕРОЙ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КАМЕРЫ — для перемещения камеры подведите указатель мыши к краю экрана в том направлении, в котором вы хотите переместить камеру. Камера начнет движение. Когда вы найдете нужное вам место, отведите указатель мыши от края экрана. Вы также можете перемещать камеру с помощью стрелок на клавиатуре или удерживая ***среднюю кнопку мыши*** и перемещая мышь в нужном направлении.

НАВЕДЕНИЕ КАМЕРЫ — чтобы навести камеру на определенного бойца, ***дважды щелкните*** по портрету этого бойца на панели отряда. Панели отрядов расположены вдоль правой части экрана.

ПРИБЛИЖЕНИЕ / ОТДАЛЕНИЕ КАМЕРЫ — для приближения или отдаления камеры используйте ***колесико мыши***. Прокрутка вверх приближает камеру, вниз — отдаляет. Для сброса настроек камеры дважды нажмите клавишу ***Backspace***.

ИЗМЕНЕНИЕ УГЛА КАМЕРЫ — для изменения угла камеры перемещайте мышь, удерживая нажатой клавишу ***Alt***. Для возвращения камеры в исходное положение нажмите клавишу ***Backspace***.

ВЫБОР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ

ВЫБОР ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ИЛИ ОТРЯДА — для выбора подразделения ***щелкните*** по модели отряда или по его изображению в правой части экрана. Кроме того, для выбора отряда вы можете использовать назначенную горячую клавишу.

ИЗОБРАЖЕНИЕ ОТРЯДА — каждый отряд имеет свое изображение в верхней правой части экрана. С его помощью вы можете узнавать важную информацию касательно статуса этого отряда: уровень здоровья каждого Лидера отряда, численный состав и присвоенную этому отряду горячую клавишу. Чтобы выбрать отряд, ***щелкните*** по нему *ЛКМ*. Чтобы центрировать на нем камеру, ***щелкните*** по нему ***дважды***.

ПАНЕЛЬ ИНФОРМАЦИИ — после выбора подразделения информация об отряде появится на панели в нижней правой части экрана. Используйте кнопки, расположенные вдоль этой панели, чтобы привести в действие специальные возможности данного отряда.

ВЫБОР НЕСКОЛЬКИХ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ — чтобы выделить несколько бойцов или объектов сразу, ***нажмите и удерживайте*** *ЛКМ*, затем выделите несколько бойцов или объектов. После этого ***отпустите*** *ЛКМ*.



ГОРЯЧИЕ КЛАВИШИ — быстрый выбор подразделения осуществляется ***нажатием клавиши с цифрой***, соответствующей этому бойцу. Например, Командору соответствует клавиша 1. Горячая клавиша каждого отряда указана рядом с панелью отряда в правой части экрана.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОЕВЫХ ЕДИНИЦ

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ БОЕВОЙ ЕДИНИЦЫ — чтобы переместить боевую единицу, выберите ее, затем переместите курсор туда, куда вы желаете переместить боевую единицу, и ***щелкните ПКМ***.

АТАКА — чтобы боец атаковал противника, выделите бойца, затем наведите указатель мыши на противника и ***щелкните ПКМ***.

АТАКУЮЩИЕ ДВИЖЕНИЕ — отряды, получившие приказ на атакующее движение будут вступать в бой с любым противником, встреченным ими на пути. Кроме того, они будут более эффективно использовать укрытие. Чтобы отдать приказ на атакующее движение, выберите отряд, затем ***щелкните*** по иконке «атакующее движение», и наконец, ***щелкните*** по точке назначения.

ПОДАВЛЕНИЕ — быстрый или снайперский огонь обеспечивают подавление противника. Когда ваш отряд находится под подавляющим огнем, он сильно теряет в скорости передвижения.

РАЗВЕРТЫВАНИЕ — тяжелое оружие, как, например, тяжелый болтер, требует времени на боевое развертывание. В течение этого времени оружие не может вести огонь. Боевое развертывание происходит автоматически, если отряд не перемещается. Ход развертывания и время, оставшееся до его окончания, показываются рядом с изображением отряда.

НАПРАВЛЕНИЕ ОГНЯ — оружие, требующее времени на боевое развертывание, не поворачивается автоматически, вы должны направить его. Чтобы задать подразделению направление, выберите это подразделение. Затем щелкните и ***удерживайте правую кнопку мыши*** и переместите мышь в том направлении, в котором вы хотите направить подразделение. Отпустите кнопку, и подразделение переместится и направит оружие в указанном направлении.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УКРЫТИЙ — ваши отряды могут защищаться от вражеского огня, используя укрытия. Зеленые точки обозначают тяжелые укрытия, желтые — легкие, а белые точки указывают места без укрытия. Чтобы отвести отряд в укрытие, наведите на укрытие указатель мыши и отдайте отряду приказ следовать туда. Большинство объектов и предметов в игровом мире будут представлять собой определенные укрытия. Зачастую грамотное использование укрытий может решить исход боя.

ВРАГ В ЗДАНИЯХ — противника, укрывшегося в здании, убить гораздо тяжелее. Чтобы избавиться от него, используйте осколочные гранаты или взрывчатку.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СТРОЕНИЙ — для обеспечения лучшей защиты вы можете заводить бойцов в здания. Чтобы зайти в здание, выделите бойца, наведите указатель мыши на здание, в которое хотите зайти, и ***щелкните правой кнопкой мыши***. Бойцы автоматически зайдут в задние и займут огневые позиции у окон.

ВЫХОД ИЗ СТРОЕНИЙ — для выхода из строения выделите строение ***левой кнопкой мыши***, затем щелкните по пиктограмме ***«Выйти всем»***.

ОТХОД НА ПОЗИЦИИ — чтобы отдать приказ подразделениям отойти на защищенные позиции, щелкните по кнопке ***«Отход»***. Выбранные бойцы отойдут к ближайшему ретранслятору, который находится под вашим контролем.

ГЛАВНЫЕ ЦЕЛИ — во время игры вам будут встречаться элитные враги, обладающие повышенными характеристиками и особыми способностями. У таких «боссов» есть собственная полоска жизни, появляющаяся в верхней части экрана.

КАМПАНИЯ

Примите командование одной из шести фракций и узнайте ее историю накануне предстоящего Экстерминатуса.

На протяжении кампании, вы будете выполнять миссии, появляющиеся на вашей звездной карте. За успешное выполнение миссий ваши герои будут зарабатывать опыт, а также вы будете получать доступ к новым отрядам и улучшениям.

ОДИНОЧНАЯ КАМПАНИЯ

В ***главном меню*** щелкните ***«Кампания»*** и выберите ***«Новая кампания»***. Если вы не играли до этого в Dawn of War II, рекомендуется сначала пройти обучающий режим. Затем вам необходимо выбрать фракцию, за которую вы хотите играть, присвоить имя кампании и выбрать желаемый уровень сложности. Затем щелкните ***«Принять»*** — одиночная кампания будет начата.

РЕЖИМ СОВМЕСТНОГО ПРОХОЖДЕНИЯ

Существует два вариант пригласить друга: в уже начатую кампанию или начать вместе новую. На экране выбора кампании щелкните «пригласить друга», чтобы позвать друга из вашего списка друзей STEAM. Вы также можете пригласить друга на экране звездной карты уже начатой кампании, нажав соответствующую клавишу.

В совместном режиме ваш напарник может управлять всеми вашими отрядами (или строить новые), также как и вы. Это значит, что он сможет совершать



необратимые действия, такие как распределение очков опыта за повышение уровня, а также менять экипировку героям. Подумайте, согласны ли вы доверить свои войска кому-нибудь, прежде чем начинать совместную игру.

СПОСОБНОСТИ

СПОСОБНОСТИ, РАСХОДУЮЩИЕ ЭНЕРГИЮ — такие способности как **«Тактическое продвижение»** и **«Маскировка»** требуют от отряда фокусировки и расходуют энергию. Энергия автоматически восстанавливается за то время, пока вы не используете способность.

ГЛОБАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ — глобальные способности появляются при определенных обстоятельствах и представляют собой стратегическую поддержку. Эти способности могут быть использованы в любое время и в любом месте, свободном от «тумана войны».

СПОСОБНОСТИ С ОГРАНИЧЕННЫМ РАДИУСОМ ДЕЙСТВИЯ — многие способности имеют ограниченный радиус действия. Чтобы увидеть его, наведите указатель на пиктограмму способности. Зона действия способности будет отображена на местности пунктирной линией.

УСИЛЕНИЯ

НОВЫЙ УРОВЕНЬ — бойцы и подразделения получают новый уровень, убивая врагов на поле боя. При получении нового уровня одним из ваших подразделений, будет воспроизведена соответствующая короткая анимация. По завершении текущего задания вы сможете усилить бойца или подразделение, улучшив его данные и открыв новые способности.

ПОДКРЕПЛЕНИЕ И УСИЛЕНИЕ — у вас есть возможность восполнить потери, понесенные отрядом в бою. Подведите отряд к стратегическому объекту, находящемуся под вашим контролем, и выберете значок подкреплений, находящийся рядом с профилем отряда. Если вы щелкните правой кнопкой мыши по значку подкреплений, отряд будет восполнять потери автоматически, как только окажется у стратегического объекта. Пополнение отряда оплачивается соответствующим запасом Влияния и Энергии, за каждого нового бойца.

ОЖИВЛЕНИЕ ПАВШИХ ГЕРОЕВ — для оживления павшего героя выберите живого бойца или подразделение, затем щелкните ПКМ по герою, которого хотите оживить. Если у вас под контролем есть штаб или база, вы также можете оживить героя потратив запасы Влияния, для этого щелкните по большому числу возле портрета героя.



ЗАХВАТ СТАНЦИЙ, МАЯКОВ И ДРУГИХ СТРАТЕГИЧЕСКИ ВАЖНЫХ ОБЪЕКТОВ — чтобы установить контроль над стратегически важным объектом, выберите отряд, затем щелкните по объекту правой кнопкой мыши. Отряд должен оставаться на месте, пока объект не будет взят под контроль.

ЯЩИКИ СО СНАБЖЕНИЕМ — ящики материально-технического обеспечения во время миссии подсвечены желтым. Внутри ящиков вы найдете дополнительные запасы Влияния или Энергии, которые вы можете пустить на покупку новых отрядов или улучшение старых.

ВОЕННОЕ СНАРЯЖЕНИЕ И ОРУЖИЕ — военное снаряжение — это спецэкипировка, увеличивающая мощь вашего персонажа. Иногда противник будет оставлять после смерти снаряжение на поле боя. Чтобы подобрать снаряжение, щелкните по нему левой кнопкой мыши. Вы также будете получать снаряжение за выполнение некоторых миссий. Вы сможете использовать собранное или полученное в награду снаряжение по окончании текущего задания.

ПОЖЕРВОВАНИЕ СНАРЯЖЕНИЯ — вы можете пожертвовать большинство предметов снаряжения, которые вам не нужны. В большинстве случаев это принесет вам небольшую прибавку к опыту всех героев. Некоторые особые предметы не имеют полезных свойств, но при пожертвовании могут принести много очков опыта выделенному герою или даже увеличить один из его атрибутов или даже дать новый предмет.

ПОСЛЕДНИЙ РУБЕЖ

«Последний рубеж» — это совместный сетевой режим, в котором вы управляете одним героем, и вместе с двумя напарниками противостоите несметным полчищам врагов. Игрок может взять одного героя, на выбор: капитан космического десанта, видящая эльдар, мек орков, тиран улья тиранид, колдун Хаоса или лорд-генерал Имперской гвардии. Цель игры — продержаться как можно дольше, отражая волны противников одну за другой.

СНАРЯЖЕНИЕ ГЕРОЯ — у каждого героя в режиме «Последний рубеж» есть свой список доступного снаряжения. Предметы снаряжения могут увеличивать характеристики героя, а также давать ему новые способности. То, какую роль вы собираетесь выполнять в игре, напрямую зависит от вашего снаряжения. Герой получает новое снаряжение по мере роста его уровня.

ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ — когда матч заканчивается, все герои, учувствовавшие в матче, получают опыт. Количество получаемого опыта зависит общего продвижения команды и делится между всеми ее героями поровну. Когда герой получит достаточно опыта, он получит следующий уровень. Новый уровень не увеличивает характеристики героя, но открывает ему доступ к новому элементу снаряжения. Таким образом, низкоуровневые герои могут быть настолько же



эффективны, как и высокоуровневые, однако высокий уровень даст вам больше возможностей в управлении вашим героем, и вы сможете выбрать наиболее подходящий вам стиль игры.

ОЧКИ. Цель игры в режиме «Последний рубеж» — не только выжить, но и набрать как можно больше очков. Арену, где находятся герои, последовательно атакуют 20 волн противников. За их убийство команда получает очки (отображаются в верхнем левом углу экрана). Командный множитель увеличивает количество очков, которые даются за убийство. Командный множитель повышается, если вы захватили две точки на арене, быстро уничтожили волну атакующих или долго остаетесь в живых. Когда игроки действуют слаженно, значение командного множителя может превысить 100, и тогда команда получает огромное количество очков за каждого побежденного противника.

ОЖИВЛЕНИЕ ТОВАРИЩЕЙ ПО КОМАНДЕ. При игре в режиме “Последний рубеж” ваш герой или герой одного из ваших товарищей по команде рано или поздно погибнет в схватке с вражеской ордой, но пока жив хотя бы один из членов команды, он может оживить остальных, чтобы они продолжили сражаться. Чтобы воскресить павшего товарища, игрок должен щелкнуть правой кнопкой мыши по модели его героя. Живой герой подойдет к погибшему, и тот через несколько секунд вернется к жизни, но с неполным запасом здоровья. Учтите, что если герой, оживляющий другого, будет убит или отброшен или предпримет другое действие, процесс возрождения будет прерван.

КАПИТАН КОСМОДЕСАНТА

Капитан космодесанта — это универсальный мастер боя. Он может опустошать ряды врагов как в ближнем бое, так и используя дистанционное оружие. У капитана самый высокий потенциал запаса здоровья и его восстановления. Вступая в бой, капитан совершает рывок или даже прыжок, разбрасывая противников в стороны. Снаряжение капитана позволяет ему поддерживать своих союзников с помощью направленного лечения или дистанционного воскрешения. Капитан космодесанта это Джаггернаут, способный отвлечь, ошеломить или отбросить врагов, разрывая их на куски любым оружием.

ВИДЯЩАЯ ЭЛЬДАР

Способная нанести огромное количество повреждений, ориентированная на рукопашный бой видящая должна приблизиться к врагам, чтобы обрушить на них всю свою ярость. В дополнение к непревзойденному мастерству ближнего боя, видящая атакует противника издалека с помощью психических энергий, способных обратить врагов друг против друга. Используя свои психические способности, видящая может легко уйти из-под атаки за спины союзников, обеспечить им временную неуязвимость, укрыть от взора противника или просто телепортировать их от греха подальше.



МЕК ОРКОВ

Мек орков очень практичен: для каждого случая у него есть свое оружие. Поджигой он сжигает заживо целые группы врагов, а с помощью большого свинцемета расправляется с любой большой одиночной целью. Нужно больше контроля толпы? Его роккит лаунча сбивает с ног целые группы врагов, в то время как смертоган заставит любого прижаться к земле. Мек обладает хоть и странным, но эффективным арсеналом технологий, способных помочь союзникам: мины-ловушки замедляют и ослабляют врага. Его Мега-рамбла заставляет всю землю трястись, сбивая с ног всех врагов в поле зрения. Его надувной щит превращает его, или союзника, в живой шар для боулинга, защищающий владельца от атак и сбивающий врагов с ног.

ТИРАН УЛЬЯ ТИРАНИД

Эти гигантские существа часто возглавляют крупные подразделения тиранид. Они командуют более слабыми тиранидами и усиливают их, а сами уничтожают противников своими огромными когтями и биооружием. В режиме «Последний рубеж» у тирана улья появляется уникальная способность призывать на помощь множество тиранид-помощников. Из-за огромного размера тиран улья менее маневрен по сравнению с большинством других боевых единиц, зато он обладает иммунитетом к подавлению и отбрасыванию.

КОЛДУН ХАОСА

Коварные и хитрые колдуны поддерживают соратников, черпая свои ужасные силы из Варпа. В режиме «Последний рубеж» колдун сеет смерть и разрушение, нанося врагам урон мощными заклинаниями, но наиболее интересна его уникальная способность превращать вражеские отряды в хаотических двойников, которые сражаются на стороне колдуна.

ЛОРД-ГЕНЕРАЛ ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ

Лорд-генерал Имперской гвардии обладает абсолютной властью над огромными силами имперской гвардии. Он имеет доступ к мощной поддержке с воздуха, а также может призывать на свою сторону всевозможные подкрепления: от слабых гвардейцев до невероятно стойких огринов и даже десантируемых турелей.

МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКАЯ ИГРА

Чтобы начать многопользовательский матч, вы можете выбрать в меню пункт **«Найти игру»**, и для вас автоматически подберут соперников и союзников из числа пользователей, желающих сыграть онлайн. Также вы можете выбрать пункт **«Пользовательская игра»** и создать публичный матч, частный матч или матч по локальной сети или же присоединиться к уже созданной пользовательской игре. С помощью опции **«Найти игру»** можно создавать как матчи один на один, так и



командные. В командных матчах вы участвуете вместе с пятью другими игроками и/или компьютерными соперниками, разделившись на две команды. В режиме один на один вы сражаетесь против другого игрока или компьютерного оппонента.

ДОСТУПНЫЕ РЕЖИМЫ

Командная битва — две команды численностью до трех игрок и/или компьютерных оппонентов сражаются друг против друга.

Один на один — сражение против одного игрока или компьютерного оппонента.

Два на два — выберете товарища и сразитесь с ним против пары компьютерных оппонентов или других игроков.

Уничтожение — здесь нет ключевых точек для захвата или счетчика очков. Единственный шанс победить – стереть с лица земли все вражеские базы.

Каждый за себя — все игроки сражаются друг против друга. У каждого свой счетчик победы, и в начале игры его значение равно 0. Побеждает игрок, чей счетчик победы первым достигает заданного значения, или последний оставшийся в живых, если все базы его противников уничтожены.

Командный каждый за себя — единственное отличие от классического «каждый за себя» это то, что игроки делятся на три команды по два игрока.

ПОБЕДА В МП-ИГРЕ

Точки Победы — вы одерживаете победу, захватывая точки победы. Захватывая контроль над точками победы, команда уменьшает счетчик победы команды противника. Вы выиграете игру, когда доведете счетчик победы соперника до нуля.

Уничтожение — вы можете пойти в наступление на врага и уничтожить его базы. Уничтожив базы противника, вы выиграете игру.

РЕСУРСЫ

Для приобретения бойцов, техники и улучшений вам необходимы Влияние и Энергия. Захватывайте точки, отмеченные на карте, чтобы увеличить количество получаемых ресурсов.

Влияние — для приобретения бойцов и техники вам, в первую очередь, понадобится Влияние. Захватывайте точки Влияния.

Энергия — для производства более совершенных бойцов и техники, а также улучшений, требуется Энергия. Для увеличения количества получаемой Энергии захватывайте энергоузлы. Вы можете улучшить энергоузел и еще больше увеличить количество вырабатываемой им Энергии, установив до трех генераторов.

Общие ресурсы — от захвата точек и улучшения энергоузлов выигрывает вся команда. Если для улучшения энергоузлов у вас недостаточно Влияния, попросите товарищей по команде произвести улучшение – от улучшенного энергоузла они получают те же выгоды, что и вы.



Захват улучшений — противник может захватить энергоузел, а вместе с ним и ваши улучшения, если вы не будете уделять достаточного внимания обороне. Защищайте ваши инвестиции!

ОСОБЕННОСТИ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКОЙ ИГРЫ

Глобальные способности — у каждой расы есть собственный глобальный ресурс, который она получает в бою — сражаясь, захватывая объекты, убивая и умирая. Такие глобальные ресурсы — Рвение космодесантников, Вааах! орков, Психическая мощь Эльдаров, Биомасса Тиранид — можно использовать для применения мощных глобальных способностей. Глобальные способности можно применять в любое время и в любом месте.

Штаб — улучшение штаба дает возможность строить новые боевые единицы и усиливает уже существующих бойцов. Всего существует два улучшения штаба.

Точка сбора — нажмите кнопку «Точка Сбора», чтобы выбрать место сбора. В качестве точки сбора можно назначить как местность, так и бойца или подразделение. Все новые бойцы и подразделения будут перемещаться к назначенной точке сбора.

Получение опыта — вы получаете опыт за убийство врагов и поддержку ваших товарищей по команде. С получением опыта ваша армия и командир получают новые уровни и становятся сильнее.

Без сознания — павшего в бою командира могут оживить товарищи по команде. Оживляя командира союзника, вы получаете опыт.

Оживление собственного командира — иногда товарищи по команде не смогут помочь вам оживить вашего командира. Выберите павшего Командора и нажмите кнопку «Оживить». Командир появится у вас на базе. Оживление командира стоит определенного количества Влияния, но цена со временем уменьшится.

Снаряжение и улучшения — для командиров доступно несколько улучшений, кроме того, им можно выбрать оружие, броню и какой-либо предмет дополнительного снаряжения. Улучшения могут сделать командира сильнее, открыть способности или увеличить эффективность бойца против тех или иных врагов. Выберите командира для просмотра доступных улучшений.

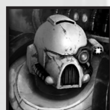
Улучшения отрядов и техники — отряды и технику также можно улучшать. В зависимости от выбранных улучшений отряд получит новое вооружение или увеличение численности. Выберите подразделение для просмотра доступных усилений.

Совместные усилия — при совмещении усилий всех членов команды она становится гораздо сильнее. Говорите с вашими союзниками, держите их в курсе ваших действий. Проводите совместные штурмы позиций противника, защищайте ваши стратегические экономические объекты, используйте сильные стороны каждого из участников команды.



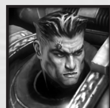
КОСМИЧЕСКИЙ ДЕСАНТ

ГЕРОИ



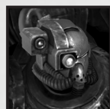
АПОТЕКАРИЙ

Специализация апотекария — лечение, он максимально эффективен при поддержке войск в непосредственной близости от передовой. Дает бонус к восстановлению жизни у находящихся рядом с ним союзных войск.



КОМАНДОР

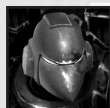
Специализация Командора — ближний бой, кроме того, командор вдохновляет находящихся рядом с ним бойцов и повышает их эффективность.



ТЕХНОДЕСАНТНИК

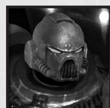
Технодесантник — специалист обороны. Он сооружает пушки, защищающие территорию, а также телепортационные ретрансляторы, через которые могут поступать подкрепления.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



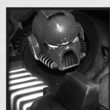
ШТУРМОВОЙ ОТРЯД

Бойцы штурмового отряда экипированы прыжковыми ранцами, необходимыми для быстрого сближения с противником. Дополнительные улучшения включают ослепляющие гранаты и мелта-бомбы.



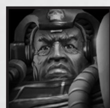
ОТРЯД ОПУСТОШИТЕЛЕЙ С ТЯЖЕЛЫМ БОЛТЕРОМ

Отряд оснащен вооружением для подавления больших отрядов пехоты противника. Оружие имеет ограниченную дальность и требует времени на боевое развертывание.



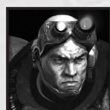
ОТРЯД ОПУСТОШИТЕЛЕЙ С ПЛАЗМЕННОЙ ПУШКОЙ

Эффективен при необходимости выбить пехоту или технику противника с укрепленных позиций. Оружие имеет ограниченный сектор обстрела и требует времени на боевое развертывание.



БИБЛИАРИЙ

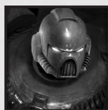
Псайкер Космодесанта, способный наносить большой урон и использовать мощные заклинания поддержки. Вдохновляет находящихся поблизости десантников, когда убивает противников в ближнем бою.



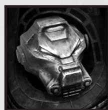
ОТРЯД СКАУТОВ

В качестве улучшений доступны дробовики или снайперские винтовки. Кроме того, любое из этих улучшений дает способность «Маскировка». К отряду может быть добавлен сержант, что дает возможность использовать осколочные гранаты.

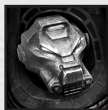




ОТРЯД ТАКТИЧЕСКИХ ДЕСАНТНИКОВ
Пехота, способная выполнять широкий спектр боевых задач. Возможны различные улучшения вооружения.



ОТРЯД ТЕРМИНАТОРОВ
Терминаторы — ветераны тысяч кампаний, являются самой мощной тяжёлой пехотой. Чрезвычайно стойкие, невосприимчивые к подавлению и способные телепортироваться.

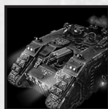


ОТРЯД ШТУРМОВЫХ ТЕРМИНАТОРОВ
Штурмовые терминаторы — ветераны тысяч кампаний, являются мощной тяжёлой пехотой ближнего боя. Чрезвычайно стойкие, невосприимчивые к подавлению и способные телепортироваться.

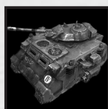
ТЕХНИКА



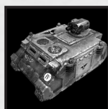
ДРЕДНОУТ
Вид дредноута, уничтожающего врага, воодушевляет ближайших солдат, временно увеличивая повреждения, наносимые их оружием. Обладает способностью «Кулак Императора», улучшениями «Штурмовая пушка» и «Тёмная Эра Технологий».



ЛЕНДРЕЙДЕР ИСКУПИТЕЛЬ
Тяжелый транспортный танк, который может служить как точкой отступления, так и точкой набора подкреплений. Благодаря двум тяжелым огнеметам и штурмовой пушке, «лендрейдер» является идеальным танком поддержки пехоты.



ПРЕДАТОР
Тяжелый танк. Его крупнокалиберное вооружение эффективно как против пехоты, так и против техники.



РЭЙЗОРБЭК
Служит для транспортировки бойцов и позволяет восполнять численность личного состава.



ВЕЛИКИЙ ДРЕДНОУТ
Более мощный дредноут. Эффективен в ближнем бою. Вид дредноута, уничтожающего врага, вдохновляет войска поблизости, временно повышая урон, наносимый их оружием.



ГЛОБАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ПРИМЕЧАНИЕ: Набор глобальных способностей зависит от героя, которого вы выбрали. У каждого героя свой список глобальных способностей.

АНГЕЛЫ СМЕРТИ — ваша пехота становится временно неуязвимой.

БЛАГОСЛОВЕНИЕ ОМНИССИИ — ремонт всех транспортных средств союзников на короткое время.

ВЫСАДКА ОТРЯДА ТЕРМИНАТОРОВ — телепортация отряда Терминаторов в указанную зону.

ДЕСАНТНЫЙ МОДУЛЬ — вызов десантной капсулы с тактическим отрядом для усиления близлежащих отрядов.

ЗА ИМПЕРАТОРА! — отряд временно получает меньший урон и становится невосприимчив к подавляющему огню, но теряет в скорости передвижения.

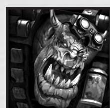
БЛАГОСЛОВЕНИЕ ЛАРРАМАНА — немедленное возрождение всех союзных командиров, потерявших сознание на поле боя.

ОРБИТАЛЬНЫЙ УДАР — удар с орбиты большого радиуса поражения, сокрушающий даже самые стойкие цели.

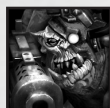
ДЕСАНТНАЯ КАПСУЛА С ВЕЛИКИМ ДРЕДНОУТОМ — вызов десантной капсулы с великим дредноутом.

ОРКИ

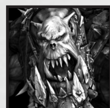
ГЕРОИ



КОММАНДО
Коммандо — мастер скрытного передвижения, нападающий из засады.



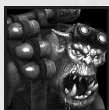
МЕК
Меки отвечают за техническое состояние используемой орками техники. Кроме того, с помощью технологий они усиливают войска.



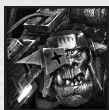
БОСС
Самый большой и самый сильный орк, мастер ближнего боя.



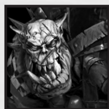
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



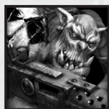
ОТРЯД КОММАНДО
Слабозащищенный стрелковый отряд. Набор коммандо открывает способность «Маскировка». Видят замаскированные отряды. Дополнительные способности включают: «Балдеж от дакки», «Дымовую гранату» и «Зажигательную бомбу». Могут быть дополнены Нобом.



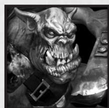
МАРОДЕРЫ
Вооружены Дакка-Смертоганом, оружием подавления с ограниченным радиусом действия. Могут быть вооружены противотанковым Лучевым Смертоганом.



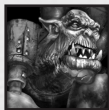
ОТРЯД НОБОВ
Сильные Орки, способные наносить большой урон пехоте. Доступные улучшения: «Огромные молоты», «Лидер нобов» и «Ноб-комплект», открывающий способность «Неистовство».



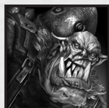
СТРЕЛКИ
Могут быть вооружены большим свинцометом, дающим навык «Целиться?! Че это?», и дополнены Нобом.



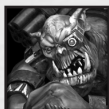
РУБАКИ
Сильные пехотинцы, вооруженные рубилами и пулялами. Могут быть дополнительно вооружены поджигами и дополнены Нобом, что откроет навык «Без башни».



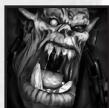
ПОДРЫВНИКИ
Легкобронированный отряд ближнего боя. Вооружены бомбами. Доступные улучшения: набор бомб, позволяющий использовать оглушающие бомбы.



ШТУРМОВИКИ
Прыжковый отряд, давящий врагов. Эффективен для навязывания ближнего боя стрелковым отрядам противника. Может получить улучшенные прыжковые ранцы, дающие возможность использовать «Прыжок камикадзе». Могут быть дополнены Нобом.



ТАНКОБОИ
Тяжеловооруженная противотанковая пехота, способная использовать против своих врагов навык «Заградительные ракеты».



ЧУДИЛА
Чудила — стрелок и колдун орков. Чтобы пополнить запасы энергии чудилы, отправьте его поближе к кричащим парням.



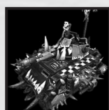
ТЕХНИКА



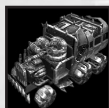
БОЕВОЙ ВАГОН
Тяжелый транспорт, обладающий мощным противотанковым вооружением. Чтобы противостоять пехоте, достаточно погрузить отряды орков внутрь вагона.



СМЕРТОДРЕД
Медленная машина ближнего боя. Эффективна против пехоты и техники. Обладает способностью «Буйство» позволяющей передвигаться с увеличенной скоростью. Может быть оснащена усиленной броней.



УПЕРТЫЙ ТАНК
Медленный танк с мощными орудиями. Эффективен против пехоты, боевых машин и построек. Может быть оснащен улучшенной броней.



БРОНЕВОЗ
Быстрая и уязвимая противопехотная машина. Используется для транспортировки подразделений и пополнения отрядов, находящихся поблизости. Броневоз обнаруживает замаскированных врагов.

ГЛОБАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ПРИМЕЧАНИЕ: Набор глобальных способностей зависит от героя, которого вы выбрали. У каждого героя свой список глобальных способностей.

КРЕПЫШИ — временное снижение получаемого подразделением урона.

ЗОВИ ПАРНЕЙ! — пополняет находящиеся вокруг командира отряды, а также временно повышает их скорость и наносимый ими урон.

СПРЯТАТЬСЯ — выбранный отряд на некоторое время становится невидимым.

КОММАНДОС — САМЫЕ НЕЗАМЕТНЫЕ — в выбранной точке высаживается отряд Коммандо.

КУЛЬТ СКОРОСТИ — пополняет находящиеся вокруг командира отряды, а также временно повышает их скорость и наносимый ими урон.

БОЛЬШЕ ДАККИ — выбранный стрелковый отряд временно наносит увеличенный урон.

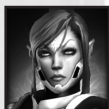
КАМНЕПАД — вызывает масштабный удар по выбранной местности.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ СВОИ РУБИЛА! — увеличивает урон выбранного отряда и его шансы произвести специальную атаку в ближнем бою.



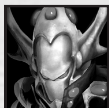
ЭЛЬДАРЫ

ГЕРОИ



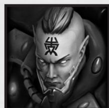
ВИДЯЩАЯ

Видящая — могущественный псайкер, ее заклинания усиливают союзные войска.



ВАРЛОК

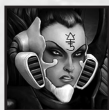
Атакующий псайкер; специализируется на разрушительных заклинаниях и сражениях на передовой.



ЭКЗАРХ ПАУКОВ ВАРПА

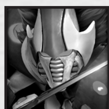
Паук варпа может наносить удары и исчезать за счет способности телепортации. Также может телепортировать союзников, перенося их в бой или унося с места битвы.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



АУТАРХ

Могущественный герой, который может быть призван в битву только с помощью глобальной способности (доступна всем героям эльдар). Аутарх спускается с небес, предваряя свое приземление залпом плазменных гранат. Она может перемещаться из битвы в битву, каждый раз после приземления восстанавливая здоровье находящимся поблизости союзникам, после каждого приземления. Когда в аутархе отпадает надобность, она может вернуться обратно, чтобы вновь спуститься на головы врагов в критический момент.



ВОЮЩИЕ БАНЬШИ

Пехота, отличающаяся высокой подвижностью и специализирующаяся на ближнем бое. Улучшения дают дополнительную скорость, боевой крик и другие способности.



СТРАЖНИКИ

Относительно слабозащищенные отряды. Улучшения позволяют вооружить отряд плазменными гранатами и энергетическими щитами.



РАСЧЕТ КОПЬЯ СВЕТА

Мобильная орудийная платформа с бронебойными пушками. Имеет ограниченный радиус действия и требует времени на развертывание.

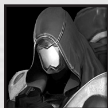




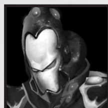
РАСЧЕТ ПУШКИ ИСКАЖЕНИЯ
Мобильная орудийная платформа с мощными пушками. Имеет ограниченный радиус действия и требует времени на развертывание.



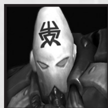
РАСЧЕТ СЮРИКЕНОВОЙ ПУШКИ
Мобильная орудийная платформа с оружием подавления. Имеет ограниченный радиус действия и требует времени на развертывание.



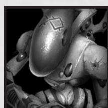
РЕЙНДЖЕРЫ
Легкая пехота с дальнобойным оружием, эффективным против противников, занявших оборону в зданиях. Улучшения дают возможность использовать маскировку и маскирующее поле.



СОВЕТ ВИДЯЩЕЙ
Мощное подразделение ближнего боя, составленное из Варлоков. Проецирует ауру, ускоряющую восстановление энергии ближайших союзников.



ОТРЯД ПАУКОВ ВАРПА
Телепортаторы позволяют устраивать засады и быстро перемещать войска.

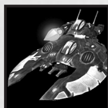


ПРИЗРАЧНЫЙ СТРАЖ
Медленный тяжеловооруженный пехотинец, сражающийся в ближнем бою. Передвигается быстрее, если поблизости находится Варлок, но оглушается, если тот погибает.

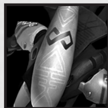
ТЕХНИКА



СОКОЛ
Легкий танк и транспорт для пехоты. Позволяет восстанавливать численность пехоты, находящейся в непосредственной близости.



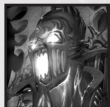
ОГНЕННАЯ ПРИЗМА
Легкий танк, оснащенный мощной энергетической пушкой, способной производить разрушительный сфокусированный выстрел.



ПРИЗРАЧНЫЙ ЛОРД
Могущественный шагатель. Улучшения позволяют использовать подавляющее или противотанковое оружие.



МОНСТРЫ



АВАТАР
Огненное воплощение Бога Войны. Улучшает ближайшие войска, делая их более устойчивыми к стрелковому урону и невосприимчивыми к подавлению.

ГЛОБАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ПРИМЕЧАНИЕ: Набор глобальных способностей зависит от героя, которого вы выбрали. У каждого героя свой список глобальных способностей.

УКРЫТЬ — выбранный отряд временно получает пониженный урон.

УДАР ХЛЫСТОМ — временно повышает стрелковый урон выбранного союзного отряда.

КОЛДОВСКОЙ ШТОРМ — создает большой психический шторм, нарушающий боевой порядок и наносящий урон вражеским отрядам на большой территории.

ВИДЕНИЕ — временно рассеивает туман войны на выбранной территории.

ПАУЧЬЕ ГНЕЗДО — телепортирует отряд Пауков варпа в выбранную зону.

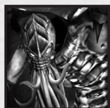
СОЗВАТЬ СОВЕТ ВИДЯЩЕЙ — создает Совет Видящей возле штаба.

БЫСТРОЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ — временно увеличивает скорость пехоты.

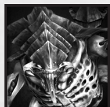
ВРАТА — позволяет пехоте перемещаться между вратами.

ТИРАНИДЫ

ГЕРОИ



АЛЬФА-ЛИКТОР
Камуфляж Альфа-Ликтора позволяет ему устраивать засады и разбрасывать вражескую пехоту.



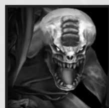
АЛЬФА-ПОЖИРАТЕЛЬ
Альфа-Пожиратель роет тоннели под вражескими позициями, открывая союзникам прямой доступ к стратегическим точкам.



ТИРАН УЛЬЯ
Тиран улья — крупный и могущественный Тиранид, направляющий рой своими мощными синаптическими способностями. Тиран улья невосприимчив к подавлению.



ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



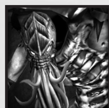
ВЫВОДОК ГЕНОКРАДОВ

Элитная боевая единица, способная маскироваться, если остается неподвижной в течение некоторого времени. Сражается в ближнем бою. Способность “Выброс адреналина” позволяет Выводку генокрадов быстрее передвигаться, наносить больше урона и высасывать жизнь из противников.



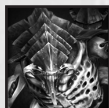
ВЫВОДОК ХОРМАГАУНТОВ

Гаунты применяются в ближнем бою, превосходя противника за счет численного преимущества. Под влиянием Синапса они становятся гораздо сильнее.



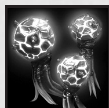
ЛИКТОР

Элитные убийцы, способны перемещаться скрытно, вооружены смертоносными крючьями плоти.



ВЫВОДОК ПОЖИРАТЕЛЕЙ

Уязвимое подразделение, наносящее большой урон пехоте в ближнем бою и способное зарываться в землю. Могут быть оснащены эффективным оружием дальнего действия — Поглотителем.



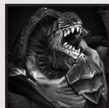
СПОРОВЫЕ МИНЫ

Каждая мина взрывается облаком ядовитых спор.



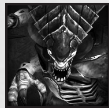
ВЫВОДОК ТЕРМАГАУНТОВ

Атака Термагаунтов делает противников более уязвимыми для других атак. Если Термагаунты находятся под действием Синапса, их атака отбрасывает врагов.



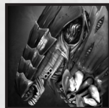
ТИРАНИДСКИЙ ГВАРДЕЕЦ

Крупный мощный боец, который передвигается быстрее, когда находится под действием синапса. Способность “Щит-стена” позволяет ему регенерировать и снижать получаемый урон.



ВОИНЫ

Злобные существа-бойцы ближнего боя. После мутации могут оснащаться стрелковым оружием. Их синаптическая аура повышает стойкость находящихся рядом отрядов.

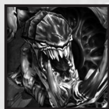


ЗОАНТРОП

Медленная и уязвимая артиллерия. Обладает способностями «Сфокусированный варповый взрыв» и «Варп-поле».

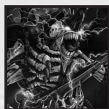


МОНСТРЫ



КАРНИФЕКС

Живая машина разрушения, невосприимчивая к огню из легкого оружия. После проведения улучшений может получить шипованную броню, шипастый удушитель, споровые мешки, ядовитую пушку или биоплазму.



ПОВЕЛИТЕЛЬ РОЯ

Это легендарное существо практически непобедимо в рукопашной схватке. Обладая мощными синаптическими способностями, повелитель роя увеличивает скорость находящихся рядом тиранид и позволяет им восполнять потери рядом с собой.

ГЛОБАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ПРИМЕЧАНИЕ: Набор глобальных способностей зависит от героя, которого вы выбрали. У каждого героя свой список глобальных способностей.

ГНЕЗДО ВЫВОДКА — позволяет пополнять численность находящихся рядом отрядов Тиранид.

КАТАЛИЗАТОР — выбранный Тиранид впадает в самоубийственное безумие, которое увеличивает урон, но убивает Тиранида по истечении времени действия способности.

МИЦЕТИЧНЫЕ СПОРЫ — из мицетичных спор появляются Хормагаунты, а находящиеся рядом с ними отряды Тиранид получают пополнения.

СПОРОВЫЕ МИНЫ — выброс споровых мин.

СЛЕЖКА — отображает на карте вражеских командиров.

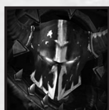
ТИРАНОФОРМАЦИЯ — из земли вырастают Капиллярные башни, которые трансформируют землю и наносят врагам урон. Усиливает находящихся рядом Тиранид.

АВАНГАРД ВОИНОВ — из мицетичных спор появляются Воины, а находящиеся рядом с ними отряды Тиранид получают пополнения.

БЕЗ ЧИСЛА — на базе появляются дополнительные Тираниды.

КОСМОДЕСАНТНИКИ ХАОСА

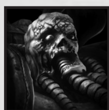
ГЕРОИ



ЛОРД ХАОСА

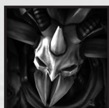
Специалист ближнего боя, который уничтожает врагов, нанося им мощные удары и высасывая из них жизненную энергию. Если вы используете этого героя, Святилища Хаоса будут регулярно призывать на некоторое время демонов-кровопускателей.





ЧЕМПИОН ЧУМЫ

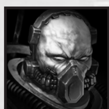
Чемпион чумы стреляет с нормальной скоростью даже под подавляющим огнем. Он защищает союзную пехоту от вражеских выстрелов благодаря способности “Дыхание Нургла”. После улучшения этот герой также получает полезные ауры и возможность ставить турели. Святилища Хаоса лечат находящихся поблизости союзников и периодически отбрасывают вражескую пехоту.



КОЛДУН ХАОСА

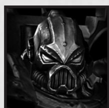
Колдун Хаоса истребляет врагов с помощью заклинаний, наносящих урон и создающих помехи. Святилища Хаоса получают способность маскировать находящиеся рядом отряды союзников и стреляют огненными зарядами, которые наносят врагам в зоне действия периодический урон.

ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



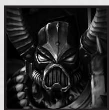
ЕРЕТИКИ ХАОСА

Легковооруженная боевая единица. Сражается в ближнем бою; взрываясь, наносит урон противнику. Может строить Святилища Хаоса и Поклоняться, чтобы усиливать находящихся поблизости бойцов Хаоса.



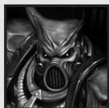
КОСМОДЕСАНТНИКИ ХАОСА

Многоцелевой отряд, способный противостоять любому противнику. Может использовать различные усовершенствованные виды оружия.



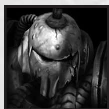
РАЗОРИТЕЛИ ХАОСА

Тяжеловооруженная боевая единица, способная стрелять подавляющим огнем. Может использовать оружие, эффективное против вражеской техники.



ВОЮЩИЕ ДЕСАНТНИКИ

Эти десантники вооружены звуковыми бластерами, способными прерывать огонь врага и наносящие повреждение в небольшом радиусе от цели. Они также могут испустить жуткую какофонию, отбрасывающую врагов, посмевших подойти достаточно близко. На втором уровне воющие десантники могут быть перевооружены бластмастерами, дальнобойными артиллерийскими орудиями, отбрасывающими врагов на оказавшихся на линии огня.



ЧУМНЫЕ ДЕСАНТНИКИ

Мощный стрелок, обладающий иммунитетом к подавлению. Погибая, исцеляет союзников и наносит урон врагам. Его ракетная установка эффективна против техники.



ТЕХНИКА

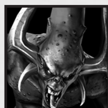


ДРЕДНОУТ ХАОСА
Крупная шагающая боевая единица, способная поражать цели всех типов. Может быть оснащен ракетной установкой или вторым оружием ближнего боя.

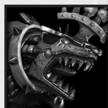


ХИЩНИК ХАОСА
Тяжелый боевой танк, оснащенный дистанционным оружием, которое эффективно против пехоты и техники.

ДЕМОНЫ



КРОВОПУСКАТЕЛЬ
Мощная единица ближнего боя, которая может телепортироваться через Варп и обладает способностью “Фазовый сдвиг”.



КРОВОКРУШИТЕЛЬ
Огромный могучий демон, способный прорваться через строй пехоты. Он получает энергию, когда поблизости от него ведется ближний бой, а также от поклонения.



ВЕЛИКИЙ НЕЧИСТЫЙ
Элитная боевая единица ближнего боя, обладающая ядовитой аурой. Он плюется во врагов желчью и может захватывать противников и подтаскивать к себе.

ГЛОБАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ПРИМЕЧАНИЕ: Набор глобальных способностей зависит от героя, которого вы выбрали. У каждого героя свой список глобальных способностей.

СПОСОБНОСТИ ЛОРДА ХАОСА

ЗЛОВРЕДНАЯ СЛЕПОТА
Временно снижает практически до нуля радиус обнаружения у всех вражеских боевых единиц.

ЖАЖДА КРОВИ
В течение некоторого времени ваша пехота, сражающаяся в ближнем бою, увеличивает урон, который наносят находящиеся рядом союзники.

КРОВАВАЯ ЖЕРТВА
Приносит в жертву дружественную боевую единицу, призывая отряд кровопускателей. Эти демоны сражаются до тех пор, пока у них есть энергия, запас которой постоянно уменьшается.



СПОСОБНОСТИ ЧЕМПИОНА ЧУМЫ

КАСАНИЕ НУРГЛА

На союзника нисходит благословение Нургла. Эта боевая единица взрывается, оставляя после себя зловонное облако смерти. Находящиеся поблизости противники при этом получают урон, а дружественные боевые единицы сцеляются.

ВОССТАНИЕ НЕЖИТИ

Взывает к могуществу Нургла, заставляя павших воинов противника восстать в виде нежити и атаковать всех, кто окажется рядом с ними.

ГУБИТЕЛЬНОЕ ОБЛАКО

Создает управляемое облако смерти и разложения, которое наносит урон попавшей в него вражеской пехоте.

СПОСОБНОСТИ КОЛДУНА

ЧЕРНОЕ ПЛАМЯ

Создает стену огня, которая наносит урон пехоте. Пехота временно загорается, нанося урон другим пехотинцам, которые окажутся рядом.

МАССОВЫЙ ВАРП

Телепортирует все ваши отряды туда, где находится герой.

СВЯТИЛИЩЕ КХОРНА

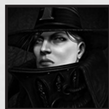
Создает временный круг призывания, который периодически порождает кровопускателей. Эти демоны сражаются до тех пор, пока у них есть энергия, запас которой постоянно уменьшается.

НЕБЕСНАЯ БЕЗДНА (общая способность для всех командоров Хаоса)

Создает огромный разлом Варпа, который наносит огромный урон отрядам, оказавшимся в зоне поражения. Из разлома появляются цепи, которые затягивают находящуюся поблизости пехоту в зону поражения.

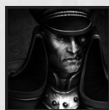
ИМПЕРСКАЯ ГВАРДИЯ

ГЕРОИ



ИНКВИЗИТОР

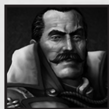
Атакующий дистанционно псайкер, использующий совокупность коварство и священный огонь, чтобы уничтожать врагов Человечества.



ЛОРД-КОМИССАР

Рукопашный герой поддержки, воодушевляет подчиненных и казнит тех, кто струсил перед лицом врага.



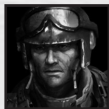


ЛОРД-ГЕНЕРАЛ
Стрелковый герой защиты, его сопровождает свита из преданных гвардейцев, готовых отдать жизнь за своего генерала.

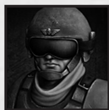
ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ



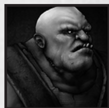
КАТАЧАНСКИЕ ДЬЯВОЛЫ
Элитный отряд воинов джунглей. Очень сильны в рукопашной. Вооружены дробовиками для стрельбы на близких дистанциях, а также обладают способностями для действий в тылу врага.



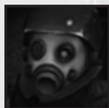
ИМПЕРСКИЕ ГВАРДЕЙЦЫ
Базовый стрелковый отряд пехоты. Могут возводить башни и укрепления. Сержант позволяет пополнять отряд двумя гвардейцами по цене одного.



ОТРЯД ТЯЖЕЛОГО ОРУЖИЯ
Развертываемый отряд, предназначенный для подавления пехоты противника. При добавление в отряд сержанта, получают уменьшенный стрелковый урон.



ВЗВОД ОГРИНОВ
Устойчивая к повреждениям тяжелая пехота. Их призвание – рукопашная и лобовые атаки вражеских позиций.

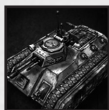


ОТРЯД ШТУРМОВИКОВ
Элитный стрелковый отряд. Благодаря возможности взять от 1 до 3 улучшений бесплатно, могут выполнять самые различные роли на поле боя.

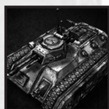
ТЕХНИКА



БЕЙНБЛЕЙД
Сверхтяжелый танк, несущий 11 орудий.

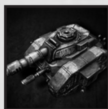


БЭЙНВУЛЬФ
Легкий танк, испускающий струи токсичной жидкости.

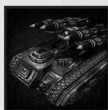


ХИМЕРА
Бронемашина для перевозки пехоты, позволяющая пехотным отрядам получать подкрепления прямо на поле боя. Если в «химеру» погружен отряд, то она получает доступ к новым видам вооружения.

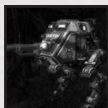




ЛЕМАН РУСС
Многоцелевой тяжелой танк; в зависимости от улучшений, способный эффективно бороться с пехотой или техникой.



МАНТИКОРА
Дальнобойная мобильная ракетная установка, способная вести огонь сразу по нескольким целям.



СЕНТИНЕЛ
Легкобронированный мобильный шагатель. Не может захватывать ключевые точки, но может снимать их захват противником. Благодаря своей маневренности может практически безнаказанно атаковать рукопашные отряды.

ГЛОБАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

ПРИМЕЧАНИЕ: Набор глобальных способностей зависит от героя, которого вы выбрали. У каждого героя свой список глобальных способностей.

УСТАНОВКА МИН С ВОЗДУХА
В указанную зону с борта «валькирии» сбрасываются самозакапывающиеся противопехотные мины.

ЗАГРАДИТЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ ВАСИЛИСКОВ
Запрашивает артподдержку Василисков. Волна артиллерийского огня идет вперед от указанной вами точки, нанося повреждения противнику и сбивая его с ног.

ТЯЖЕЛАЯ ТУРЕЛЬ
Разворачивает в указанном месте турель с орудием «Ванквишер» эффективным против техники. Турель может быть улучшена орудием «Экзекьюшионер», эффективным против любых целей.

АДСКИЙ ОГОНЬ
«Валькирия» выпускает по цели ракеты класса «Адский огонь», покрывающие землю пылающим прометием, способным наносить урон некоторое время.

БУНКЕР ИМПЕРСКОЙ ГВАРДИИ
Разворачивает имперский бункер, который может быть занят пехотой. Может быть улучшен до медицинского или ремонтного поста, либо быть заминирован.

ИНФИЛЬТРАЦИЯ ШТУРМОВИКОВ
На поле боя появляются скрытые штурмовики.

ВЕРНЫЕ ДО КОНЦА
Временно воодушевляет отряды в небольшом радиусе. Когда член воодушевленного отряда погибает, остальные начинают сражаться еще яростнее и становятся сильнее по мере того как их число уменьшается.



ОСВЕТИТЕЛЬНЫЙ СНАРЯД

«Василиск» выпускает осветительный снаряд, который открывает указанную зону, а также раскрывает скрытые отряды и уменьшает радиус стрельбы отрядов противника.

ПОДДЕРЖКА С ВОЗДУХА

Две «валькирии» проносятся над целью, уничтожая противника массированной бомбардировкой.

ДЕСАНТ «БЭЙНВУЛЬФА»

«Валькирия» десантирует в указанную локацию легкий танк «Бэйнвульф», эффективный против пехоты.

ДЕСАНТ «ЛЕМАН РУССА»

«Валькирия» десантирует в указанную локацию боевой танк «Леман Русс».



ДЛЯ ЗАМЕТОК







Warhammer 40,000: Dawn of War II – Retribution - Copyright © Games Workshop Limited 2011. Dawn of War, the Dawn of War II logo, Retribution, GW, Games Workshop, the Games Workshop logo, Space Marine, 40K, Warhammer, Warhammer 40,000 Device, the Double-headed Eagle device and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products, illustrations and images from the Dawn of War II – Retribution game and the Warhammer 40,000 universe are either ®, TM and/or © Games Workshop Ltd 2000-2011, variably registered in the UK and other countries around the world, and used under license. All Rights Reserved. Developed by Relic Entertainment. FMOD Ex Sound System Copyright © 2001-2010 Firelight Technologies Pty, Ltd. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, ATI, the ATI logo, AMD Athlon, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc. Portions of this software are copyright © 2009 The FreeType Project (www.freetype.org). All Rights Reserved. THQ, Relic Entertainment and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are the property of their respective owners.

Lua 5.1 Copyright © 1994-2008 Lua.org, PUC-Rio.

Permission is hereby granted, free of charge, to any person obtaining a copy of this software and associated documentation files (the “Software”), to deal in the Software without restriction, including without limitation the rights to use, copy, modify, merge, publish, distribute, sublicense, and/or sell copies of the Software, and to permit persons to whom the Software is furnished to do so, subject to the following conditions:

THE SOFTWARE IS PROVIDED “AS IS”, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EXPRESS OR IMPLIED, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE AND NONINFRINGEMENT. IN NO EVENT SHALL THE AUTHORS OR COPYRIGHT HOLDERS BE LIABLE FOR ANY CLAIM, DAMAGES OR OTHER LIABILITY, WHETHER IN AN ACTION OF CONTRACT, TORT OR OTHERWISE, ARISING FROM, OUT OF OR IN CONNECTION WITH THE SOFTWARE OR THE USE OR OTHER DEALINGS IN THE SOFTWARE.



ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Внимание!

Перед тем как с нами связаться, убедитесь, пожалуйста, что вы просмотрели наш сайт в поисках возможного решения проблемы и прочитали файл помощи, который находится на диске. Если, тем не менее, вы решили связаться с нами, для того, чтобы помочь вам, нам будет необходима следующая **информация о вашем компьютере**:

– Тип процессора и его частота (например, Intel Pentium IV, 3 ГГц).
– Объем оперативной памяти (например, 1024 Мб).
– Марка CD/DVD-привода и его скорость (например, NEC-3550 48x CD/16x DVD).
– Тип звуковой карты (производитель, модель и версия драйвера).
– Тип видеокарты (производитель, модель и версия драйвера).

Эту информацию вы можете получить следующим образом:

Щелкните правой кнопкой мыши по значку «Мой компьютер» на рабочем столе вашего компьютера и выберите пункт «Свойства». На экране «Свойства системы» вы увидите необходимую информацию: тип операционной системы вашего компьютера (версия Windows), объем памяти (RAM) и тип процессора. Запомнив или записав данную информацию, вернитесь в директорию «Мой компьютер». В появившемся окошке выберите название диска, на который была установлена игра, и щелкните по нему правой кнопкой мыши. В появившемся меню выберите пункт «Свойства». На экране, который вы увидите, вам нужно найти общую емкость жесткого диска и количество свободного места на нем.

Извините, НО за проблемы, связанные с конфигурацией компьютера, некорректной работой программ других производителей и конфликтами с предварительно установленными пиратскими версиями компания «Бука» ответственности не несет.

Для получения ответов на конкретные вопросы по прохождению игры необходимо являться зарегистрированным пользователем, а также указывать фамилию и регистрационный номер в письме.

С удовольствием вам ответим!

Связаться со службой техподдержки вы можете по:

Адресу:	Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, 1, строение 2
Телефону:	8-800-555-2852 (звонки на этот номер бесплатны из любой точки России) с 10.00 до 17.00 по московскому времени с понедельника по пятницу
E-mail:	help@buka.ru
Internet	http://www.buka.ru/techsupport
Наш форум:	http://www.buka.ru/forum/

*** Внимание: Перед тем, как позвонить, сядьте, пожалуйста, рядом со своим компьютером. Ваш компьютер должен быть включен и находиться в рабочем состоянии (т. е. не сразу после «зависания»).**

Северная Америка:

Веб-сайт:	www.thq.com/support
E-mail:	support@thq.com
Телефон:	818-880-0456 (США/Канада)
Почтовый адрес:	THQ Customer Service 29903 Agoura Road Agoura Hills, CA 91301

Великобритания:

Зарегистрируйте игру на www.thq-games.com для получения ответов на частые вопросы и поддержки онлайн.

Email:	eursupport@thq.com
Телефон:	+44 (0) 870 608 0047 (за международные звонки взимается плата) с понедельника по пятницу с 11.00 до 22.00 по московскому времени в субботу с 12.00 до 20.00 по московскому времени



